

非遗文化类APP中的游戏化设计研究

章雯, 沈超男, 朱旭光*

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年8月14日; 录用日期: 2023年9月11日; 发布日期: 2023年9月21日

摘要

在现代社会中, 智能手机已经融入人们的日常生活, 成为必不可少的沟通工具, 而移动应用程序(APP)则扮演着主要的信息传递和交流平台。本文通过对非遗APP的现状资料梳理, 从非遗文化类APP的现状和用户分析出发, 结合游戏化的核心元素, 对非遗文化类APP中的游戏化案例进行分析, 总结出非遗文化类APP中的游戏化设计策略, 为非遗文化类APP设计提供一定思路。

关键词

非遗文化, APP, 游戏化, 设计, 策略

Research on Gamification Design in Apps of Non-Heritage Culture

Wen Zhang, Chaonan Shen, Xuguang Zhu*

School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Aug. 14th, 2023; accepted: Sep. 11th, 2023; published: Sep. 21st, 2023

Abstract

In modern society, smartphones have been integrated into people's daily life and become an essential communication tool, while mobile applications (APPs) play the role of the main information transfer and communication platform. By combing the information of the current situation of non-heritage APPs, this paper analyzes the gamification cases in non-heritage cultural APPs from the current situation of non-heritage cultural APPs and the analysis of users, combining with the core elements of gamification, and summarizes the gamification design strategy in non-heritage cultural APPs, which provides certain ideas for the design of non-heritage cultural APPs.

*通讯作者。

文章引用: 章雯, 沈超男, 朱旭光. 非遗文化类 APP 中的游戏化设计研究[J]. 设计, 2023, 8(3): 1834-1839.

DOI: 10.12677/design.2023.83220

Keywords

Non-Heritage Culture, APP, Gamification, Design, Strategy

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

非遗文化作为传统文化的珍贵组成部分，具有丰富的价值与内涵。随着数字媒体技术的进步，传统文化得以在更广泛的传播路径上绽放，诞生了众多基于互联网和智能设备的非遗文化类 APP，这些应用积极传承和弘扬优秀的非物质文化遗产，成为人们了解和体验传统文化的重要途径。随着应用程序的快速增长，其品质与内涵也逐渐呈现良莠不齐的局面，因此如何有效改善应用体验，并进行对非遗文化的有效宣传是当务之急。因此本文将从非遗文化类 APP 的发展现状出发，通过深度分析游戏化产品设计案例，并总结相应的产品设计方案，旨在为相关设计人员提出借鉴与思考。

2. 非遗文化类 APP 现状及用户分析

在安卓应用市场和苹果 APP Store，搜索与“非遗”、“文化遗产”相关主题的应用，发现近些年这类应用数量持续增长，反映出公众对于非遗的日益关注与热情。在应用市场中，非遗文化类 APP 大多是以传统技艺、民学文化类、民俗类为主。多数这些应用集中于介绍、推广和教育方面，帮助用户了解和深入体验非物质文化遗产。一些应用提供了非遗项目的视频展示、文字描述、音频讲解以及相关的教育资源，还有一些则为用户提供了互动体验，如非遗手工艺体验、非遗项目的线上学习等。随着技术的发展，许多应用已开始利用 AR 和 VR 技术等，使用户能更真实地感受和体验非遗文化。然而，这些应用的质量参差不齐，导致现有非遗移动应用未能发挥对非遗内容进行全面有效传播的作用。这一现象，使得非遗整体性保护与传播受到局限。[1]

2.1. 非遗文化类 APP 发展现状

2.1.1. 文化内容和深度不足

尽管非遗文化蕴含着丰富的历史、文化和价值，然而在现有非遗文化类 APP 中，我们发现了一系列问题。首先，这些 APP 中的文化内容呈现碎片化的状态。用户往往只能浏览到零散的信息，缺乏一个完整、系统的非遗文化体验。这种碎片化的展示方式无法满足用户对于深度了解非遗文化的需求，难以激发用户的浓厚兴趣。其次，这些 APP 在内容深度上未能做到真正的挖掘和解读。虽然非遗文化背后蕴藏着丰富的历史背景和文化积淀，然而现有 APP 中的内容往往只停留在表面，缺乏对非遗文化的深入探讨。这使得用户难以获得更深层次的非遗文化体验，限制了用户对非遗文化内涵的全面理解。

2.1.2. 界面交互设计和技术单一

近些年，许多 APP 的界面设计缺乏创新性，过于传统和单一。容易使用户产生疲劳从而丧失兴趣，并未抓住移动应用的特点来设计，不能展现非物质文化遗产与人们之间的互动。[2]这导致用户在使用时缺乏新鲜感和愉悦感，影响了用户的体验。与此同时，尽管现代 APP 技术手段丰富多样，如增强现实(AR)、虚拟现实(VR)和人工智能(AI)等，但是这些技术在非遗文化类 APP 中的应用还远不够充分。

这意味着用户无法通过创新的技术手段来与非遗文化进行更深入的互动,限制了用户体验的多样性和丰富性。

2.1.3. 传播效果和教育性差

一方面,因为内容的碎片化和深度不足,这些 APP 的传播范围受到了限制。用户很难在这些 APP 中获得令人满意的非遗文化体验,从而难以吸引更多的用户参与和传播。另一方面,尽管非遗文化蕴含着丰富的教育价值,然而目前的 APP 在教育功能方面的应用仍然较为有限。这使得用户无法通过这些 APP 深入了解非遗文化的历史、背景和传承,限制了非遗文化的教育效果。

2.2. 非遗文化类 APP 用户现状

《2018 中国互联网用户非遗认知与需求调研报告》指出的用户对非遗的整体认知停留在基本概念和国家工艺,对非遗传承人这一保护主体的了解少之又少[3],这也体现了大众对于非遗的认知还是停留在表层,是片面的,尽管近年来随着非遗文化保护意识的日益增强和技术的发展,各类非遗文化应用层出不穷,但大众真正深入了解和参与的程度仍然有限。在现代社会的背景下,非遗文化类 APP 涌现出作为传承、交流和推广非物质文化遗产的重要途径。然而,随着用户群体的多样化,这些 APP 面临着各种挑战和问题,需深入分析不同人群的需求和问题,以实现更有针对性的发展。

在《2018 中国互联网用户非遗认知与需求调研报告》中,通过对中国网民的调研发现,非遗的认知程度与受众的学历和年龄呈正相关关系[3]。这部分高学历和年长群体对非遗的了解更为深入,他们往往是见证中国现代化进程的一代,甚至直接与非遗相关的活动和文化有所接触。相较之下,与互联网共同成长的 90 后与非遗之间存在较大的时代距离感,他们对非遗文化并没有深厚的情感纽带,这部分原因可以归因于学校教育中非遗内容的缺乏以及对于这一文化教育推广不足。因此,如何吸引和引导这部分年轻人群参与到非遗的传承中,无疑是当前面临的一大挑战。

然而,值得注意的是,《2019 年中国 95 后洞察报告》显示,通过短视频展现中国传统文化的网红李子柒仅次于人民日报,位列“2019 年中国 95 后在微博社交平台中最关注的账号排名”第二[4],网红李子柒在短视频平台上用生活的、具有审美的方式展示传统美食、器物等制作方式,配合具有艺术美感的镜头、舒服的色调,成功吸引了大量年轻关注者。可见,年轻一代并不是对传统文化完全不感兴趣,而是需要更具创意和吸引力的传播方式。

综上所述,为了更有效地在年轻人群中推广非遗,我们需要重新思考和创新非遗的传播方式,使其更加生动、有趣,并与现代审美和生活方式相结合,进而激发年轻人对非遗文化的兴趣和参与热情。目前非遗文化信息的传播存在显著的不均衡性,这导致了大众对于非遗文化的认知并不完整。尤其是在非遗资讯类移动应用中,其内容展现方式往往显得单调,缺乏创意和活力,这限制了其吸引受众的能力。尽管非遗的主要受众为中年群体,但年轻人对非遗内容并不产生排斥,他们更加期望有趣且与他们相符的内容展现方式。因此,普通大众都是非遗文化的潜在受众,把握好普通大众,这样才能有利于非遗的保护与传承。

3. 游戏化概述

Deterding 在 2011 年将“游戏化”定义为“在游戏化情境中使用游戏化设计元素来激励用户参与”, [5]体现了游戏化的精髓在于游戏化元素的使用,其核心是参与性、互动性的用户体验。[6]游戏化定义强调了游戏化的精髓在于游戏元素的使用,其中每个元素都如同工具箱中的工具,具有其独特的功能和价值。Werbach 和 Hunter 进一步提出了 DMC 结构,将游戏化元素细分为动力类(Dynamics)、机制类(Mechanics)和组件类(Components)。其中,动力类元素如约束、情感、叙事、进展和关系,为游戏

化设计提供了心理基础和方向；机制类元素如挑战、合作、竞争、反馈、资源获取、奖励、交易、回合、获胜状态等，为用户提供了参与的方式；而组件类元素如成就、头像、徽章、收集、打怪、战斗、赠予、排行榜、等级、内容解锁、任务、点数、社交图谱、团队、虚拟商品等，则为用户提供了具体的互动和奖励。

4. 非遗文化类 APP 中的游戏化案例分析

4.1. 《尼山萨满传》中的游戏化设计

《尼山萨满传》APP 由腾讯自主研发的游戏(见图 1)，作为一款节奏游戏，玩家需要根据音乐的节奏和怪物的动作来操作，这种设计增强了玩家的参与感和沉浸感。游戏的叙述性内容主要通过游戏过程和留白展现，而不是通过大量的文字描述。这种方式使玩家在游戏中自然地了解故事，增强了游戏的叙事吸引力。游戏中包含了与萨满文化相关的图鉴，玩家可以通过游戏解锁这些图鉴，进一步了解萨满文化。这种设计既增强了游戏的教育性，也提高了玩家的参与度。

4.2. 《折扇》中的游戏化设计

《折扇》APP 由 Tag Design 团队出品(见图 2)，不仅展现了折扇的传统文化和历史，还融入了现代元素如 Bob Dylan、帆布鞋、键盘，使得传统与现代在这款 APP 中完美碰撞。APP 保留了折扇的精致画面细节，3D 效果使得扇柄材质和纸面纹理都清晰可见，为用户提供了一种仿佛置身于真实世界的沉浸式体验。APP 内置的互动小游戏，通过十六个关卡细致演示了制作折扇的所有工序，玩家不仅可以体验游戏的乐趣，还能了解到折扇制作的种种细节。为玩家创造了一个既传统又现代，既文化又娱乐的游戏环境。



Figure 1. Biography of nishan shaman

图 1. 尼山萨满传^①



Figure 2. Folding fan

图 2. 折扇^②

5. 非遗文化类 APP 中的游戏化设计策略

5.1. 重塑文化的叙事体验

通过设计与非遗文化相关的任务和挑战,我们可以将用户带入一个虚拟的文化世界,让他们亲自体验和感受这些文化的魅力。例如,匠人传奇 APP,玩家将扮演一个古代手工艺匠人,通过制作各种手工艺品,逐渐发展自己的工坊和商业帝国。不仅在游戏中激发了玩家的创造力和参与度,更通过模拟古代手工艺人的生活,将历史文化与数字科技相结合,为用户提供了一种全新的学习和体验方式。他们需要通过完成一系列的任务来制作一件传统的武器。这样的设计不仅可以帮助用户更加深入地了解文化,还可以为他们提供乐趣和成就感。

5.2. 创建荣誉体系

为了激励用户更加深入地学习和体验非遗文化,我们可以设计一套荣誉体系。通过奖杯、勋章、称号、金币、好友排名等搭建一套虚拟荣誉体系,能够满足学习者对于趣味性的要求。[7]这套体系不仅仅是对用户学习和体验的奖励,更重要的是,它可以作为一个教育和传播的工具,帮助用户更加深入地了解和学习非遗文化。例如,在原神 APP 中,世界中各处散布着 Boss 和挑战,它们奖励高价值资源,但会消耗随着时间的推移缓慢再生的体力。完成这些挑战可以让玩家在提高冒险等级方面获取进展,进而解锁新的任务、挑战并提升世界等级。世界等级是衡量世界上敌人的强大程度以及击败他们所获得奖励的稀有程度的衡量标准,且他们可以获得与之相关的徽章或称号。这些徽章或称号不仅可以展示用户的成就,还可以作为他们学习和体验的证明。

5.3. 创新社交与协作机制

在非遗文化类 APP 的游戏化设计中,仅依靠任务和挑战是不够的,我们还需要创新社交与协作机制,使用户可以与其他用户交流和分享,甚至可以参与到非遗文化的创作和传播中来。例如,在王者荣耀 APP 中,设计一些团队合作的任务和挑战,让玩家与他们的好友或家人一起完成。此设计不仅可以增强用户的参与感和归属感,还可以帮助他们建立更加深厚的社交关系。王者荣耀 APP 中团队合作任务和挑战的设计不仅为玩家提供了更有趣、更具挑战性的游戏体验,还在社交互动方面发挥了积极作用。通过激发玩家之间的合作意识和协作能力,这样的设计为游戏带来了更多的社交和协作价值。

6. 结语

非遗文化类 APP 的游戏化设计不仅提高了公众对非遗文化的关注度和参与度,还为非遗文化的传承和发展开辟了新的道路。这种结合现代数字技术的传统文化传播方式,不仅丰富了我们的文化体验,更为保护和传承我们宝贵的文化遗产做出了重要贡献。在未来,随着技术的进一步发展和人们对文化传承意识的进一步增强,非遗文化类 APP 中的游戏化设计将发挥更大的作用,为我们的非遗文化传承留下更为深远的意义。

注 释

①图 1 来源: 网页引用, <https://apps.apple.com/br/app/尼山萨满/id1386115658>

②图 2 来源: 网页引用, <https://apps.apple.com/cn/app/折扇/id954221264>

参考文献

- [1] 宋欣欣. 非遗资讯类移动应用游戏化设计策略研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 重庆大学, 2020. <https://doi.org/10.27670/d.cnki.gcqdu.2020.003407>

-
- [2] 李林. 基于游戏化的非物质文化遗产 APP 设计研究[J]. 工业设计, 2020(5): 141-142.
- [3] 永新华韵. 2018 中国互联网用户《非遗认知与需求研究报告》. DIICH 非遗大数据平台[EB/OL]. http://www.diich.com/page/information_detail.html?id=145007, 2018-07-25.
- [4] 艾瑞咨询. 2019 年中国 95 后洞察报告[EB/OL]. <http://report.iiresearch.cn/report/201912/3487.shtml>, 2019-12-11.
- [5] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., *et al.* (2011) From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. ACM, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- [6] 王春丽, 李东阁, 张焱娜, 等. 在线学习中学习者对游戏化元素偏好的研究[J]. 电化教育究, 2021,42(4): 68-75. <https://doi.org/10.13811/j.cnki.eer.2021.04.010>
- [7] 杨思敏. 传统文化类 APP 中的游戏化设计研究[J]. 工业设计, 2021(8): 122-123.